
SPECTRUM
AMSTRAD
COMMODORE
THE SIMPSONS™
BART VS. THE
SPACE MUTANTS
BRAND X
MATT GROENING
Acclaim®
entertainment, inc.
ocean®
MATT GROENING

THE SIMPSONS BART VS. THE SPACE MUTANTS

A WORD FROM BART SIMPSON



Hello, fellow humans! Bartholomew J. Simpson here, with a very important secret: SPACE MUTANTS ARE INVADING SPRINGFIELD! That's right, man! A buncha slimy, horrible totally gross and putrid monsters are taking over the bodies of the people who live here and they wanna build a weapon that's gonna take over the entire planet! Pretty cool, huh? Anyway, yours truly is the only one who can see 'em 'cause of my X-Ray glasses - so it's up to me to stop 'em! I've gotta spraypaint things, get radical on my skateboard, use my trusty slingshot and in general, behave like a nuisance, man. Plus, with evil dudes like Nelson the bully and Sideshow Bob getting in my way, it's a good thing I've got the rest of the Simpsons to help me out! So if you're a decent person, a patriot and somebody who cares about this sorry planet, you'll do the right thing. Save the Earth! PLAY THIS GAME! Thanks, man.

MATT GROENING

LOADING

SPECTRUM

CASSETTE 128K ONLY

Place the cassette in the recorder ensuring that it is fully rewound.

Select LOADER option and press RETURN key. Press PLAY on your recorder - the game will now load automatically.

SPECTRUM +3 DISK

Set up system and switch on as described in your instruction

manual. Insert disk and press ENTER to choose LOADER option. This program will then load automatically.

AMSTRAD

CASSETTE

CPC 464

Place the rewound cassette in the deck, type RUN" and then press the ENTER/RETURN key. Follow the instructions as they appear on- screen. If there is a disk drive attached then type I TAPE then press ENTER/RETURN key. Then type RUN" and press ENTER/RETURN key (The symbol is obtained by holding shift and pressing the @ key)

CPC 664 and 6128

Connect a suitable cassette tape recorder ensuring that the correct leads are attached as defined in the User Instruction Booklet. Place the rewound tape in the cassette recorder and type I TAPE then press the ENTER/ RETURN key. Then type RUN" and press the ENTER/RETURN key. Follow the on-screen instructions.

DISK

Insert the program disk into the drive with the A side facing upwards. Type I DISC and press the ENTER/RETURN key to make sure that the machine can access the drive. Now type RUN"DISC and press ENTER/RETURN, the game will load automatically.

COMMODORE

Position the cassette in your Commodore recorder with the printed side upwards and make sure that it is rewound to the beginning. Ensure that all the leads are connected. Press the SHIFT key and the RUN/STOP key simultaneously. Follow the on-screen instructions - PRESS PLAY ON TAPE. This program will then load automatically. For C128 loading type GO 64 (RETURN), then follow C64 instruction. PLEASE NOTE: This game loads in a number of parts - follow on- screen instructions.

DISK

Select 64 mode (if using Commodore 128). Turn on the disk drive, insert the program into the drive with the label facing upwards.

Type LOAD "*",8,1 (RETURN) the introductory screen will appear and the program will then load automatically.

CONTROLS

This is a one player game controlled by Joystick only.

To move Bart push the joystick left or right in the appropriate direction.

To Jump-push the joystick UP

To jump higher—keep pushing the joystick UP

To walk faster-move left or right whilst pushing UP on the joystick.

To shoot weapons or spraypaint-press FIRE.

To scroll through the inventory hold down the joystick and press fire. Release joystick when item required appears in the window.

To use an inventory item pull down on the joystick and then release it.

To Pause - select PAUSE in the inventory and press FIRE.

(C64 only) For a super long jump-Press FIRE and UP together. While on the skateboard hold down FIRE and press UP or DOWN to move the skateboard's position.

THE STATUS SCREEN

The Status Screen displays Number of hits left in current life, inventory items, Simpsons family member name as alien proofs are collected, score, lives, time left to complete level, weapon meter (how much ammo is left) and goals remaining to be collected on each level.

GETTING THE FAMILY TO HELP

If he tried hard enough, Bart could probably save the world alone, of course. But it'd sure be easier if Homer, Marge, Lisa and Maggie could help him. The problem is, Bart doesn't exactly have the best reputation for telling the truth, so he first has to convince his family he's not making this story up. How does he do it? By jumping on the heads of the people whose bodies have been taken over by Mutants. This forces the Mutants out of the bodies they've been controlling. They then leave behind proof of their existence that Bart must pick up before it disappears. Each time he gets one, a letter in the name of one of the Simpsons appears under their picture in the Status Screen. When their name is completely spelled out, that family member helps Bart battle the archenemy waiting for him at the end of the level.



Important Note: Don't let Bart jump on the head of someone who isn't taken over by a Mutant! To learn who is and isn't a Mutant, use the x-ray specs.

X-RAY SPECS

Make sure the X-Ray specs have been selected from the inventory. Then pull down on the joystick and Bart will look through the glasses and be able to tell which people have been taken over by the Mutants. Be careful; if he hops on the head of someone who hasn't been taken over he'll be penalised one hit.

GOALS

These are the ingredients the Mutants need to build their Ultimate Weapon, which they'll use to conquer the world. To save the Earth, Bart must collect, destroy, hide, change, and otherwise ruin these objects so the aliens can't gather them up. He must collect the amount of items shown on the Status Screen, fight off and avoid a bunch of enemies along the way and then do battle with some evil familiar foes at the end of each level. If Bart manages to complete an entire level, the Mutants modify their machine so it can use some other ingredient.



Level 1 : The Streets of Springfield





PURPLE-COLOURED OBJECTS

Purple objects are the first ingredients the Mutants need for their Ultimate Weapon. Be on the lookout for anything coloured purple. Bart will be able to use spraypaint in this level, but he won't be able to spray everything. Try to be creative and figure out other ways he can get rid of the purple objects.



Level 2 : The Springfield Shopping Mall

Hats

Hats are the Mutants' second choice for building their weapon. Collect as many as you can, but if you come across people who are wearing hats, Bart must first knock the hat off their head before he can collect it.

Level 3 : Krustyland Amusement Park



Balloons

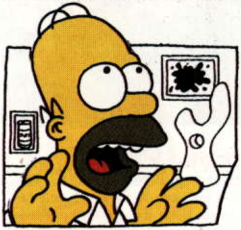
Balloons are the next ingredient the Mutants will be after. Bart can find them at the Krustyland Amusement Park. He can grab the balloons or shoot them with his slingshot (which is easier) but first he's got to find his slingshot. Bart can also play games of skill and chance at Krustyland. Here's how:

C64 - Push UP on the joystick when he's standing in front of a game.

SPECTRUM/AMSTRAD - Select a coin when he's standing in front of a game.

Then you'll see instructions on what to do next. If he has to shoot or throw press the FIRE button.

(C64 only) - If he has to place a bet, move the Joystick LEFT or RIGHT to move the coin, and press FIRE to start the wheel spinning. Remember to have enough coins to play, and also remember that Bart might sometimes have to jump to hit a target.



Level 4 : Springfield Museum of Natural History

Exit Signs

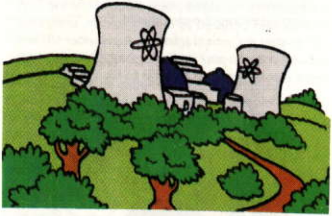
The next ingredient is exit signs, which the Mutants have snuck into the museum after hours to steal. Bart can touch these signs to collect them, but some of them are pretty high up. If he can't reach them,

use the dart guns, which you can pick up along the way. Watch out for the laser alarms and just about everything else here - some things take on a life of their own past closing time.

Level 5 : Springfield Nuclear Power Plant

Power Rods

Nuclear power rods are the final ingredient the Mutants can use to build their machine. Bart must make his way around the Power Plant where Homer works, collecting all the rods he can find. Then he has to hightail it to the basement and put them back in the reactor. The maximum amount of rods he can carry at one time is 4 and they're displayed on the Status Screen where the Simpsons faces were. The reason the faces aren't shown there anymore is because they're all at the plant helping Bart!



The Elevator and Stairs

Bart can't move around the plant unless he uses the elevators or the stairs. To move Bart into the elevator he has to be standing right in front of it. Press the FIRE button and the elevator will arrive at his floor and the door will open. Push UP on the joystick and he'll enter. Push LEFT or RIGHT to pick the destination floor, and then press the FIRE button again.

(C64 only) - When he gets to that floor, push DOWN on the joystick to exit. Note: Some elevators stop at all floors, some are express.

Bart Entering a Stairway

If you want Bart to use the stairs, push UP on the joystick and he'll go in the door. When he's in,hold down the FIRE button while pressing UP or DOWN on the joystick to pick the destination floor. Release the FIRE button.

C64 only - you must also push DOWN on the joystick to exit the stairway. Bart can only travel to one floor at a time.

WEAPONS

Bart is only allowed to shoot at goals and anything else that's firing or throwing something at him. The way to get weapons is to pick them up as you go along, so keep your eyes peeled. Bart can only use these weapons in the level he finds them in, and pressing the FIRE button fires them. After Bart's collected a weapon, he carries it with him at all times until the ammo's used up. Then he loses that weapon and has to find a new one to do more damage with.Bart can pick up and carry as many weapons as he can find. But each time he uses one, his ammo supply goes down (paint, darts, slingshot rocks). The Status Screen shows how much ammo he has left.

Spraypaint

You can find these cans on the streets of Springfield. Bart will need them to change the colour of some of the purple objects, so don't waste paint!

Slingshot

There are plenty of these around at the Krustyland Amusement Park. You get 12 shots with each one. (SPECTRUM/AMSTRAD - 6 shots)

Dart Gun

Find these on display at the Natural History Museum. Each one's got 12 shots. (SPECTRUM/ AMSTRAD - 6 shots)



MATT GROENING

OTHER USEFUL ITEMS

Bart starts out the game with 10 coins, but he'll need a lot more. Coins are necessary to buy things and play games: and for every 15 he collects, he gets an extra life. When he gets that extra life though, 10 coins are subtracted from inventory . There are other useful objects that will come in handy in the heat of the battle. Try to figure out what they are and how and where to use them. One thing to keep in mind though you usually can't use something unless you've bought it.

How to Buy

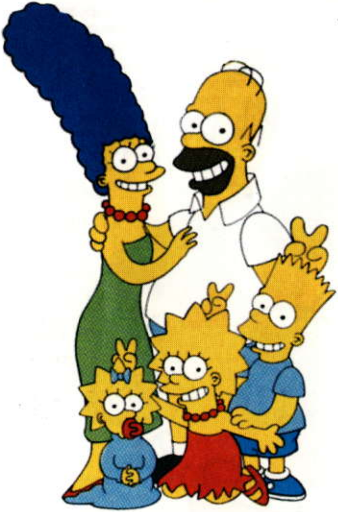
Bart can buy items in most of the Springfield stores. If he's standing by a store entrance, push UP on the joystick and he'll go right in. The owner will ask him what he wants. Push LEFT or RIGHT on the joystick to choose an item. Then the FIRE button for each one you want to buy. The item will go into inventory. To get Bart out of the store, push DOWN on the joystick. Remember, these items cost money, so make sure Bart has enough coins. And here's a little tip about the rockets: If you want Bart to fire one, hurry up and make him light it. Those sparklers don't last forever.

LIVES

Bart gets a total of 3 lives. For each life he uses, Bart can sustain two hits. The second time Bart is hit, he loses that life. The only times Bart can lose one full life immediately is when he falls into a pit, wet cement, quicksand etc. Bart gets extra lives (sometimes one, sometimes more than one) when he finds the Krusty faces, and one extra life for every 15 coins he collects. Each of those lives consists of two hits.



THE SIMPSONS™



MARGE

Bart's loving mom will be at the mall if he needs her, and at the Power Plant to ease his burden.



HOMER

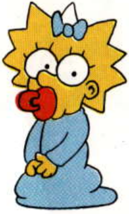
Bart's dad will watch out for him at the museum, and at the plant too, but only if Bart finds him some boxes of donuts.





LISA

Bart's brainy sister can help out at Krustyland, and the two can make a winning combination at the Power Plant.



Remember, the other Simpsons will only help Bart in Levels 1-4 if he can get enough alien proofs to make them believe him. If he makes it to Level 5, the Power Plant, the whole family will be there for him.

Bart's baby sister who is too young to talk, but not too young to help.

MATT GROENING

BART'S FRIENDS

Krusty the Clown: TV show host and Bart's comedy hero. Look for him to get extra lives.
Jebediah Springfield: The beloved founder of Springfield who can give Bart the power of invincibility.

BART'S FOES

The chief Mutants have sent these soldiers to carry out their plan:
Zebloid: These hairy aliens hop up and down and back and forth.
Glondip: They mostly crawl around the ground, but some of them hop up and down.
Killer Klown: They can be found all around Krustyland, trying to help the Mutants wipe Bart out.
This next bunch is totally evil: Bart's fought them all before. Now they want revenge - even if it means selling out the Earth to the Mutants!
Nelson: Springfield Elementary's biggest bully. His weapons of choice are water balloons at 20 paces.
Ms. Botz: The notorious babysitter bandit, a fugitive on the loose, and one of America 's most armed and dangerous. She stashes what she steals in suitcases and maybe Bart can use that against her.
Sideshow Bob: Once he was Krusty the Clown's faithful friend, then he became a traitor. Now he's out on parole, and his feet are as big as ever.
Dr. Marvin Monroe: Local family counsellor, radio call-in show host, quack. He likes using shock therapy, but lately he's gone soft in the head.
Adil: Albanian superspy, explosives expert and former foreign exchange student.

(C64 only)

Jimbo: The absolute worst kid in school, a skate-board freak and the only teenager in fifth grade.

SCORING

You can earn points for defeating enemies and accomplishing certain tasks. Here's what they're worth:

ITEM	POINTS
End of level enemies	1,000
Major enemies within level	500
Removing alien from human	200
Krusty the Clown face (extra lives)	100
Proof	100
Goal	100
Jebediah Head (invincibility)	50
Coin	50
Complete level	Time remaining on clock x 10

HINTS AND TIPS

1. Always check the clock and keep track of the time.
2. Try jumping on things, around things, and on top of things. You never know what will turn up.
3. In Springfield try to discover what ledges Bart can stand on.
4. There are lots of ways to get rid of purple-coloured objects. Be creative and experiment!
5. At the mall, Bart can't jump on a lollipop if its stick is pointed straight up or down.
6. Collect plenty of Krusty faces, weapons and coins.
7. There are warp zones, so try to discover them. Keep in mind that Bart can only warp to another place in the same level.

THE SIMPSONS™

THIS SOFTWARE PRODUCT HAS BEEN CAREFULLY DEVELOPED AND MANUFACTURED TO THE HIGHEST QUALITY STANDARDS. PLEASE READ THE INSTRUCTIONS FOR LOADING, CAREFULLY.
If for any reason you have difficulty in running the program you may contact our Ocean Helpline direct by telephoning 0626 332533.
However if you believe that the product is defective please return it direct to: Mr. Yates, Ocean Software Limited, 6 Central Street, Manchester, M2 5NS.
Our quality control department will test the product and supply a replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no extra charge. Please note that this does not affect your statutory rights.

CREDITS

Conversion by Arc Developments on behalf of Ocean Software Ltd.
Marketed and distributed by Ocean Software Ltd.

UN PETIT MOT DE BART SIMPSON



Salut, amis humains! Ici Barthélémy J. Simpson...j'ai un secret de première importance: DES MUTANTS EXTRA-TERRESTRES SONT EN TRAIN D'ENVAHIR SPRINGFIELD! C'est vrai les mecs! Une bande de monstres gluants, horribles, puants et carrément dégueulasses est en train de prendre le contrôle des corps des gens qui vivent dans notre patelin. Ils vont même construire un truc pour contrôler la planète entière! C'est pas Cool ca comme plan?! De toute manière, je suis le seul à pouvoir les reconnaître grâce à mes lunettes à rayon X, alors faut bien que je me débrouille pour les arrêter. Je vais te les taguer, Bondir sur mon skate et j'vais pas hésiter à me servir de mon fidèle lance-pierres. Vous inquiétez pas les mecs, y vont appren-dre à me connaître..... Surtout qu'avec des jobards comme Nelson the bully et Sideshow Bob pour m'empêcher de faire mon boulot, j'aurais besoin de l'aide de tous les Simpson. Alors si vous êtes toujours une personne décente - un patriote quoi! - et que vous vous faites encore de la bile pour cette pauv'planète, vous saurez sûrement quoi faire: sauvez la terre en jouant à ce jeu! Merci les Kids!

MATT GROENING

CHARGEMENT

AMSTRAD

CASSETTE

CPC 464

Placez la cassette rembobinée dans le lecteur, tapez RUN" et pressez la touche ENTER/RETURN. Suivez ensuite les instructions au fur et à mesure de leur affichage sur l'écran. Si votre matériel est connecté à un lecteur de disquette, tapez I TAPE, puis appuyez sur la touche ENTER/RETURN. Tapez ensuite RUN" et pressez à nouveau sur la touche ENTER/RETURN (le symbole est obtenu en pressant à la fois sur SHIFT et sur @).

CPC 664 et 6128

Connectez-vous à un magnétophone à cassettes compatible et vérifiez que les branchements correspondent aux indications de votre manuel d'utilisation. Placez la cassette rembobinée dans le magnétophone, tapez I TAPE puis appuyez sur la touche ENTER/RETURN. Tapez ensuite RUN" et pressez à nouveau sur la touche ENTER/RETURN. Suivez alors les instructions affichées sur l'écran.

DISQUE

Insérez la disquette programme dans le lecteur (face A en haut). Tapez ensuite I DISC et appuyez sur la touche ENTER/RETURN afin de vérifier que votre ordinateur peut accéder au lecteur. Tapez alors RUN"DISC et pressez sur la touche ENTER/ RETURN. Le jeu se chargera automatiquement.

COMMANDES

Ce jeu ne peut être utilisé que par une personne à la fois et nécessite l'usage d'un joystick.
Pour déplacer Bart, poussez le levier du joystick sur la droite ou sur la gauche.
Pour sauter, poussez le levier vers le haut.
Pour sauter plus haut, il suffit de continuer à pousser le levier vers le haut.
Pour avancer plus rapidement, poussez le levier à la fois dans la direction choisie (droite ou gauche) et vers le haut.
Pour tirer (armes ou tags), appuyez sur FIRE.
Pour faire un saut à droite poussez le JOYSTICK en diagonale en haut à droite.
Pour faire un saut à gauche poussez le JOYSTICK en digonale en haut à gauche.
Pour faire un grand saut à droite poussez le JOYSTICK en diagonale en haut à droite et appuyez sur le Bouton de TIR.
Pour faire un grand saut à gauche poussez le JOYSTICK en diagonale en haut à gauche et appuyez sur le bouton de TIR.
Pour faire défiler le menu inventaire, poussez le levier vers le bas en pressant sur FIRE. Relâchez alors la pression dès que l'objet choisi apparaît dans la fenêtre.
Pour utiliser un objet particulier de l'inventaire, poussez le levier vers le bas puis relâchez-le.
Pour s'arrêter momantanément, selectionnez PAUSE dans le menu inventaire puis appuyez sur FIRE.

LE STATUS SCREEN (L'ECRAN DE CONTROLE)

Le Status Screen fait apparaître le nombre de tirs encore disponibles (dans la vie en cours), les objets de l'inventaire, les noms des membres de la famille Simpson au fur et à mesure de la collecte des preuves extra-terrestres, le score, les vies, le temps non écoulé, le niveau des munitions et les buts à atteindre à chaque niveau du jeu.

OBTENIR L'AIDE DE LA FAMILLE

Bien sûr, s'il essayait vraiment, Bart pourrait probablement sauver le monde tout seul. Mais ce serait bien plus facile si Homer, Marge, Lisa et Maggie pouvaient lui donner un coup de main. Le problème est que Bart n'a pas une excellente réputation lorsqu'il s'agit de dire la vérité. Son premier problème sera donc de convaincre sa famille qu'il n'a pas inventé toute cette histoire.
Comment faire? En sautant sur la tête des gens contrôlés par les mutants, ce qui a pour effet de forcer ces derniers à abandonner les corps. A ce moment, les mutants laissent derrière eux une preuve de leur existence, preuve que Bart doit récupérer avant qu'elle ne se désintègre. Chaque fois qu'il s'empare d'une de ces preuves, une lettre du nom de l'un des Simpson apparaît sous sa photo dans le Status Screen. Dès que son nom est complet, le Simpson en question peut venir assister Bart dans le combat qui l'attend à la fin de chaque niveau de jeu.
IMPORTANT: Il ne faut surtout pas permettre à Bart de sauter sur la tête de quelqu'un qui ne serait pas contrôlé par un mutant. Pour être sûr, il suffir d'utiliser les lunettes à rayon X.

LUNETTES A RAYONS X

Assurez-vous que les lunettes à rayons X ont bien été choisies dans l'inventaire. Tirez alors le levier du joystick vers le bas et Bart sera en mesure de vérifier si telle ou telle personne est contrôlée par les mutants. Mais attention, s'il saute sur la tête de quelqu'un dont ce n'est pas le cas, il sera pénalisé d'un point.

BUTS

Pour construire leur arme absolue, avec laquelle ils pourront contrôler la terre entière, les mutants doivent rassembler certains éléments. Afin de sauver la terre, Bart doit donc trouver ces objets pour les détruire, les cacher ou les transformer de manière à ce que les mutants ne puissent plus s'en servir. Il devra rassembler le nombre d'articles indiqués sur le STATUS SCREEN, repousser et éviter des bandes entières d'ennemis tout au long du jeu, puis lutter contre ses vieux adversaires pour pouvoir passer d'un niveau à l'autre. Si Bart réussit à passer au niveau supérieur, les mutants modifieront alors leur machine et pourront utiliser de nouveaux éléments pour la construire.

Niveau 1: Les Rues de Springfield.

OBJETS DE COULEUR POURPRE

Ces objets de couleur pourpre sont les premiers objets nécessaires aux mutants pour leur arme absolue. Soyez donc attentif si vous voulez les repérer. Bart pourra utiliser ses bombes de peinture à ce niveau, mais il ne sera pas en mesure de tout taguer. Il vous faut donc être créatif et trouver d'autres moyens de l'aider à se débarrasser des objets pourpres.

Niveau 2: Le Centre Commercial de Springfield

CHAPEAUX

Les chapeaux constituent le deuxième choix des mutants pour la construction de leur arme. Il faut donc en trouver autant que possible. Mais si Bart rencontre des gens portant un chapeau, il devra d'abord les faire tomber de leur tête avant de pouvoir les ramasser.

Niveau 3: Le Parc d'Attraction de Krustyland

BALLONS

Les ballons seront donc le prochain élément nécessaire aux mutants. Bart doit les trouver au parc d'attraction de Krustyland et les attraper ou (plus facile) les crever à l'aide de son lance-pierres. Mais d'abord, il doit mettre la main sur cet instrument.
Bart peut également jouer à certains jeux d'adresse ou de hasard à Krustyland. Mais comment faire...?
AMSTRAD: choisissez une pièce après avoir placé Bart en face du jeu donné.
Ensuite, les instructions sur la marche à suivre s'afficheront sur votre écran. Si le jeu en question amène Bart à tirer ou à lancer, il faudra utiliser le bouton FIRE.

Niveau 4: Le Musée d'Histoire Naturelle de Springfield

Les panneaux "Sortie" (EXIT)

Les panneaux "Sortie" sont l'élément suivant - les mutants se sont introduits dans le musée après la fermeture pour les voler. Bart, en touchant ces panneaux, peut les accumuler, mais certains sont assez haut placés. S'il ne peut pas les atteindre, utilisez les pistolets à fléchettes que vous pouvez ramasser sur votre chemin. Faites attention aux alarmes laser et, en fait, à tout ce qui se trouve ici: certaines choses reprennent vie une fois le musée fermé.

Niveau 5: La Centrale Nucléaire de Springfield

Barres d'Uranium

Les barres d'uranium sont les derniers éléments utilisés par les mutants pour construire leur machine. Bart doit donc parcourir la centrale, dans laquelle Homer travaille, et ramasser toutes les barres d'uranium qu'il trouvera. Ensuite il faudra les trainer jusqu'au sous-sol pour les remettre dans le réacteur. Il ne pourra jamais transporter plus de 4 barres à la fois, ces dernières étant affichées sur le Status Screen , à la place des têtes des Simpson. En fait, ces visages n'ont plus besoin d'apparaître, puisque toute la famille est désormais présente dans la centrale nucléaire, pour donner un coup de main à Bart!

LES ESCALIERS ET L'ASCENSEUR

Bart ne peut circuler à l'intérieur de la centrale qu'en utilisant les escaliers ou l'ascenseur. Pour permettre à Bart de prendre l'ascenseur, il faut le placer devant la porte et presser sur FIRE. A ce moment, l'ascenseur arrivera à l'étage et la porte s'ouvrira.
Il suffit alors de pousser le levier vers le haut pour faire entrer
Bart, vers la droite ou vers la gauche pour selectionner l'étage d'arrivée, et d'appuyer sur FIRE pour démarrer.

BART MONTE LES ESCALIERS

Dans le cas de l'escalier, il faut placer Bart face à la porte de la cage d'escalier et pousser le levier vers le haut pour qu'il y entre. Ensuite, il suffit de pousser le levier vers le haut ou vers le bas tout en appuyant sur FIRE pour qu'il monte ou descende. Une fois arrivé à l'étage choisi, relâchez la pression sur FIRE.

ARMES

Bart n'a le droit de tirer que sur les cibles, ou sur quoique ce soit d'autre qui lui tire dessus. Pour trouver des armes, Bart peut les ramasser au fur et à mesure qu'il avance. Vous devez donc être extrêmement attentif! Bart ne peut par ailleurs utiliser ses armes qu'au niveau où il les a trouvé. Pour tirer, il suffit de presser sur FIRE. Après avoir trouvé une arme, Bart peut l'utiliser jusqu'à ce qu'il ne dispose plus de munitions. Il doit ensuite en trouver une autre. Néanmoins, il peut en transporter autant qu'il veut au même moment. Mais sa réserve globale de munitions est entamée de la même façon, quelle que soit l'arme utilisée. Le niveau de munitions reste affiché sur le Status Screen.

Tags

Les bombes de peinture peuvent être trouvées dans les rues de Springfield. Bart en aura besoin pour changer la couleur des objets pourpres... aussi, ne gaspillez pas la peinture!

Lance-pierres

On trouve un tas de lance-pierres au parc d'attraction. On peut tirer jusqu'à 6 coups avec chacun d'eux.

Pistolets à Flèchettes

On peut trouver ces pistolets au Musée d'Histoire Naturelle, où ils sont exposés. Vous avez 6 coups par pistolet.

AUTRES ARTICLES INTERESSANTS

Bart démarre le jeu avec dix pièces de mònnaie, mais il lui en faudra bien plus. Les pièces de monnaie sont nécessaires pour acheter des choses et pour jouer aux jeux du parc d'attraction. Pour chaque groupe de 15 pièces récoltées, Bart gagne une vie supplémentaire bien que 10 pièces soient alors retirées de l'inventaire. D'autres objets peuvent s'avérer utiles au cours d'une bataille. A vous de deviner lesquels et d'apprendre à les utiliser.... C'est bon à savoir, mais sachez que vous ne pouvez utiliser que les choses qui ont été préalablement achetées.

Comment acheter

Bart peut acheter des objets dans la plupart des magasins de Springfield. En se postant devant l'entrée d'un magasin, il faut alors presser sur FIRE pour y pénétrer. En poussant le levier vers la droite ou la gauche, vous pourrez alors selectionner un article et presser sur FIRE pour l'acheter. A ce moment là, l'article acquis passera dans l'inventaire et il faudra tirer le levier du joystick vers le bas pour sortir du magasin. Souvenez-vous que ces objets coûtent cher et qu'il faut avoir suffisamment de pièces pour les acheter. Un dernier mot sur les fusées: si Bart veut en lancer une, qu'il l'allume rapidement! Les étincelles ne vont pas durer toute la vie....

LES VIES

Bart part avec un total de trois vies. Pour chaque vie utilisée, il peut être touché deux fois. Lorsqu'il est touché pour la deuxième fois, il perd la vie en cours à ce moment là. Tomber dans un trou, dans du ciment humide ou des sables mouvants peut pourtant faire perdre une vie entière à Bart du premier coup. Toutefois, il peut aussi gagner des vies supplémentaires en trouvant des visages de Krusty ou en réunissant au moins 15 pièces de monnaie. Les vies supplémentaires lui permettent, elles aussi, d'être touché deux fois.

LES SIMPSON

Souvenez-vous que les autres Simpson n'aideront Bart - entre les niveaux 1 et 4 - qu'à la condition de trouver suffisamment de preuves pour les convaincre de l'existence des mutants. S'il réussit à arriver jusqu'à la centrale nucléaire (niveau 5), toute la famille sera là pour l'aider.

MARGE

L'affectueuse mère de Bart sera au centrecommercial s'il a besoin d'elle. Elle sera également présente à la centrale nucléaire pour l'assister.

LISA

La soeur surdouée de Bart peut lui venir en aide au parc d'attraction. Ensemble, ils doivent pouvoir s'en sortir à la centrale nucléaire.

MAGGIE

Encore un bébé, la petite soeur de Bart est trop jeune pour parler, mais elle n'est pas trop jeune pour l'aider.

HOMER

Le père de Bart. L'aidera dans le musée et à la centrale nucléaire, à condition que Bart lui procure des beignets.

LES AMIS DE BART

Krusty le Clown

Star de la télé et héro de Bart. Il peut vous servir à obtenir des vies supplémentaires.

Jebediah Springfield

Le respecté fondateur de Springfield, capable de rendre Bart invincible.

LES ENNEMIS DE BART

les chefs des mutants ont envoyé les soldats suivants en mission:

Les Zebloids

ces extra-terrestres poilus avancent par bonds en avant et en arrière.

Les Glondips

ceux-ci ne peuvent généralement que ramper sur le sol, mais certains peuvent également faire des bonds.

Les Killer Klown

on les trouve un peu partout dans Krustyland, essayant d'aider les mutants à se débarasser de Bart. En ce qui concerne les ennemis suivants - des vrais pourris - Bart s'est déjà battu avec eux. Aujourd'hui, ils réclament vengeance, même si cela implique d'offrir la terre aux mutants!

Nelson

La plus grande crapule de l'école primaire de Springfield. Ses armes préférées sont les ballons remplis d'eau, projetés à vingt pas de distance.

Madame Botz

La célèbre babysitter criminelle. Elle est actuellement en fuite et fait partie de la liste des bandits armés les plus dangereux. Elle entasse ce qu'elle vole dans des valises, chose que Bart peut peut-être utiliser contre elle.

Sideshow Bob

Après avoir été l'ami fidèle de Krusty le Clown, il devint un traitre. Il est aujourd'hui en liberté conditionelle et ses pieds n'ont jamais été aussi grands.

Docteur Marvin Monroe

Ce toubib, également animateur de radio et assistant familial, a une faiblesse pour la thérapie de choc. Il est toutefois de plus en plus timbré.

Adil

Super-espion albanais, expert en explosifs et ex-étudiant étranger.

SCORES

Vous pouvez gagner des points de différentes valeurs en battant vos ennemis ou en accomplissant certaines tâches.

POINTS

Ennemis rencontrés en fin de niveau:	1000
Ennemis majeurs en cours de niveau:	500
Libération d'un humain contrôlé par un extra-terrestre:	200
Visage de Krusty le Clown (vies supplémentaires):	100
Preuve:	100
But:	100
Tête de Jebediah (invincibilité)	50
Pièce:	50

Fin de niveau avant écoulement complet du temps imparti: X 10

INDICES ET "TRUCS"

1. Vérifiez constamment le temps écoulé.
2. Essayez de sauter sur tout et n'importe quoi, on ne sait jamais.....
3. Dans Springfield, essayez de découvrir les appuis sur lesquels Bart peut se tenir.
4. Il y a un tas de façons de se débarrasser des objets pourpres. Soyez créatifs et tentez tout!
5. Au centre commercial, Bart ne peut pas sauter sur une sucette si son baton est pointé vers le haut ou vers le bas.
6. Ramassez le maximum de visages, de pièces ou d'armes appartenant à Krusty.

7. Il existe un certain nombre de zones permettant à Bart de se déplacer instantanément; à vous de les découvrir. Souvenez vous que ces transferts ne peuvent avoir lieu que dans le même niveau.

LES SIMPSON

CREDITS

Conversion par Arc Developments pour Ocean Software Ltd.
Commercialisé et distribué par Ocean Software Ltd.

ATTENTION, UTILISATEURS D'AMSTRAD

Les instructions de commande du clavier pour ce jeu sont destinées aux touches du clavier 'QWERTY'. Si l'Amstrad que vous possédez est du type 'AZERTY', les touches à utiliser seront celles situées de la même façon que les touches du clavier 'QWERTY'. (Voir diagramme ci-dessous).

QWERTY

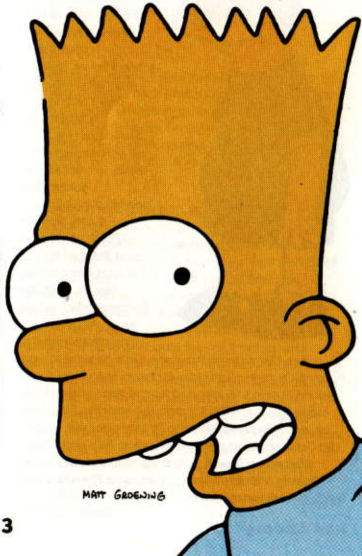


AZERTY



EXEMPLE

Si les instructions données sont 'Q — Haut', la touche correspondante sur 'AZERTY' sera 'A'.



THE SIMPSONS BART VS. THE SPACE MUTANTS



BART SIMPSON ERKLÄRT DIE SITUATION:

Hallo, Freunde! Hier spricht Bartholomäus J. Simpson, und ich habe ein Wahnsinnsgeheimnis für Euch: EINDRINGLINGE AUS DEM WELTALL BESETZEN SPRINGFIELD! Ja, Mann, Du hast richtig gelesen! Ein Haufen schleimiger, schmutziger, schrecklicher, absolut ekelhafter Monster nistet sich in den Körpern der Einwohner ein. Und sie arbeiten an einer Waffe, mit der sie die ganze Welt beherrschen können. GANZ SCHÖN ÄTZEND WAS? Und Euer Kumpel hier ist bis jetzt der einzige, der sie - mit der Röntgenbrille - sehen kann. Also muß ich sie daran hindern, ihre Pläne durchzuziehen. Da schnappe ich mir einfach meine Sprühdosen, mein Skateboard und meine Steinschleuder und mache ganz generell die Hölle los. Zum Glück treten die anderen Simpsons an, wenn mich gefährliche Blödmänner wie Nelson der Schläger oder der Pausenclown Bob anmachen! Also wenn Du ein echter Kumpel bist und Dir an Deinen Mitmenschen und unserem Planeten 'was liegt, tu' das einzig Wahre: Rette die Erde! SPIEL' MIT!

Danke, Kumpel.

MATT GROENING

AUFLADEN

COMMODORE

Die vollständig zurückgespulte Kassette mit der Aufdruckseite nach oben in Deinen Commodore-Rekorder einlegen. Sicherstellen, daß alle notwendigen Kabel angeschlossen sind. SHIFT- Taste und RUN/STOP-Taste gleichzeitig drücken. Den Bildschirmanweisungen folgen. PLAY-TASTE DES KASSETTENREKORDERS DRÜCKEN. Das Programm wird nun automatisch geladen. Commodore 128: GO 64 (RETURN-TASTE) eintippen, dann den C64-Anweisungen folgen.

BITTE BEACHTEN, daß dieses Spiel in mehreren Schritten geladen wird - den Bildschirmanweisungen folgen.

DISKETTE

Commodore 128:

Mode 64 wählen. Diskettenlaufwerk einschalten, Programmdiskette mit der Aufdruckseite nach oben ins Laufwerk eingeben.

LOAD "*",8,1 (RETURN-TASTE) eintippen. Die erste Seite erscheint und das Programm wird automatisch geladen.

FUNKTIONSTASTEN

Dieses Spiel ist für einen Spieler konzipiert. Es wird lediglich ein Joystick benötigt.

Um Bart nach links oder rechts zu bewegen, Joystick in die entsprechende Richtung schieben.

Springen - Joysticks nach OBEN schieben.

Höher springen - je weiter der Joystick nach OBEN geschoben wird, desto höher springt Bart.

Schneller gehen - Joystick nach OBEN und gleichzeitig nach links oder rechts schieben.

Waffen und Sprühdosen benutzen - FIRE-Taste drücken

Das Inventar durchgehen - den Joystick nach UNTEN drücken und FIRE-Taste drücken. Den Joystick loslassen, wenn der gewünschte Gegenstand im Fenster auftaucht.

Den neuen Gegenstand aus dem Inventar benutzen - mit dem Joystick nach unten holen, loslassen.

Pause - im Inventar PAUSE wählen und FIRE-Taste drücken.

Für einen Riesensprung FIRE- und UP-Tasten gleichzeitig drücken. Die Position des Skateboards kann durch Niederhalten der FIRE-Taste und Drücken der UP- oder DOWN-Taste verändert werden.

SPIELSTANDANZEIGE (STATUS SCREEN)

Auf der Spielstandanzeige werden die Anzahl der Treffer in der gegenwärtigen Runde, das Inventar, (wenn Beweise für die Existenz der Eindringlinge gewonnen werden,) Namen von Mitgliedern der Familie Simpson, die Punktzahl, Spielrunde, restliche Spielzeit für die jeweilige Runde, Waffenanzeige (wieviel Munition übrig ist) und Anzahl der vorhandenen Angriffsziele in jeder Runde angezeigt.

DIE FAMILIE ZU HILFE HOLEN

Wenn er es nur lange genug versuchen würde, könnte Bart die Welt natürlich auch alleine retten. Aber es wäre auf alle Fälle einfacher, wenn Homer, Marge, Lisa und Maggie ihm helfen würden. Das Problem ist, daß Bart nicht gerade dafür bekannt ist, daß er immer die Wahrheit sagt. Daher muß er seine Familie zuerst davon überzeugen, daß er diesmal kein Lügenmärchen zum Besten gibt.

Wie macht er das? Indem er auf die Köpfe der Leute springt, in deren Körper sich die Eindringlinge aus dem Weltall eingenistet haben. Dies zwingt sie zur Freigabe der Körper, die sie besetzt hatten. Sie lassen jedoch Beweise ihrer Existenz zurück, die Bart aufsammeln muß, bevor sie sich in Nichts auflösen. Jedesmal, wenn er Beweismaterial erwischt, erscheint ein Buchstabe des Namens eines Mitgliedes der Familie Simpson unter dem entsprechenden Bild auf der Spielstandanzeige. Wenn ein Name vollständig erscheint, hilft dieses Familienmitglied Bart im Kampf gegen den Erzfeind, der ihn am Ende jeder Runde erwartet.

Wichtig: Bart darf nur auf die Köpfe der Leute springen, deren Körper sich unter der Kontrolle der Monster befinden! Mit Hilfe der Röntgenbrille sieht man genau, welche Leute frei sind und welche nicht.

RÖNTGENBRILLE

Sicherstellen, daß sich die Röntgenbrille im Inventar befindet. Joystick nach unten ziehen. Bart sieht nun durch die Brille und kann genau erkennen, wer sich unter der Kontrolle der Eindringlinge befindet und wer nicht. Vorsicht! Wenn er auf jemanden, der frei ist, springt, wird zur Strafe ein Punkt abgezogen.

ANGRIFFSZIELE

beziehen sich auf bestimmte Gegenstände, die die Eindringlinge als Material zum Bau einer Superwaffe verwenden wollen, um damit die ganze Welt zu beherrschen. Um die Erde zu retten, muß Bart diese Gegenstände sammeln, zerstören, verstecken, verändern oder sonst irgendwie unbrauchbar machen, sodaß sie als Waffenmaterial nicht mehr taugen. Bart muß so viele Gegenstände sammeln, wie auf der Spielstandanzeige angegeben sind. Dabei muß er seinen Feinden ausweichen und sich gegen sie verteidigen. Am Ende jeder Runde muß er sich mit einigen berüchtigten und gefährlichen Widersachern auseinandersetzen. Wenn Bart es schafft, einen ganzen Bereich zu verteidigen, ändern die Monster den Konstruktionsplan für die Superwaffe so, daß auch andere Baumaterialien verwendet werden können.

Bereich 1: Die Straßen von Springfield

ALLE PURPURROTEN GEGENSTÄNDE

Erstens brauchen die Eindringlinge aus dem Weltall zum Bau ihrer Superwaffe alles, was purpurrot ist. Achte auf die Farben. Bart kann im Straßenbereich zwar seine Sprühfarben benutzen, jedoch nicht alles besprühen. Findest Du noch andere Möglichkeiten, wie er die purpurroten Gegenstände verändern kann?

Bereich 2: Das Einkaufszentrum in Springfield

Hüte

Zweitens brauchen die Eindringlinge zum Bau der Superwaffe Hüte. Sammle so viele Hüte wie möglich. Aber wenn Bart Leute mit Hut trifft, muß er ihnen den Hut erst vom Kopf schlagen, bevor er ihn einsammeln kann.

Bereich 3: Der Vergnügungspark Krustyland

Ballone

Drittens sind die Eindringlinge auf Ballone aus, die Bart im Vergnügungspark Krustyland finden kann. Er kann sie sich entweder einfach so schnappen oder mit seiner Steinschleuder abschießen (was einfacher ist); seine Steinschleuder muß er jedoch erst einmal finden.

In Krustyland kann Bart außerdem an Geschicklichkeits- und Glücksspielen teilnehmen. Das geht folgendermaßen:

den Joystick nach OBEN schieben, wenn Bart vor dem Spiel steht.

Zum Geldeinsatz den Joystick nach LINKS oder RECHTS führen, um die Münze zu bewegen, FIRE-Taste drücken, um das Glücksrad in Bewegung zu setzen. Darauf achten, daß genug Münzen zum Spielen vorrätig sind; bedenken, daß Bart manchmal springen muß, um einen Treffer zu landen.

Bereich 4: Springfields Museum für Naturgeschichte

Ausgangsschilder

Weiteres Baumaterial für die Superwaffe sind Ausgangsschilder. Die Monster haben sich außerhalb der Besuchszeit ins Museum geschlichen, um sie dort mitgehen zu lassen. Bart kann sie durch Berührung einsammeln, aber manche Ausgangsschilder sind ziemlich hoch angebracht, so daß er sie nicht erreichen kann. In diesen Fällen helfen die Pfeilgewehre, die du unterwegs finden kannst. Vorsicht vor dem Laser-Alarm und allen möglichen anderen Gefahren - außerhalb der Besuchszeit entwickeln hier im Museum so manche Dinge ein Eigenleben!

Bereich 5: Atomkraftwerk Springfield

Energieleiter

Energieleiter stellen ebenfalls Baumaterial für die Superwaffe der Eindringlinge aus dem All dar. Bart muß sich durch das Kernkraftwerk, Homers Arbeitsplatz, durchkämpfen und alle Energieleiter einsammeln, die er finden kann. Dann muß er damit in den Keller, um sie wieder in den Reaktor einzubauen. Er kann höchstens vier Energieleiter auf einmal tragen. Sie werden auf der Spielstandanzeige, anstelle der Familie Simpson gezeigt, die sich jetzt geschlossen im Kernkraftwerk befindet, um Bart zu helfen!

Aufzug und Treppen

Bart muß im Kraftwerk Treppen und Aufzüge benutzen. Um in den Aufzug einsteigen zu können, muß Bart direkt davor stehen. Die FIRE-Taste drücken: der Aufzug kommt an, die Türe öffnet sich. Den Joystick nach OBEN schieben, und Bart betritt den Aufzug. Den Joystick nach LINKS oder RECHTS schieben und das gewünschte Stockwerk wählen, nochmals die FIRE-Taste drücken.

Wenn Bart im gewünschten Stock ankommt und aussteigen will, den Joystick nach UNTEN ziehen. Beachte, daß manche Aufzüge in jedem Stockwerk anhalten, andere durchfahren.

Treppenbenutzung

Wenn Bart über die Treppe gehen soll, den Joystic' nach OBEN schieben, und er betritt das Treppenhaus. Die FIRE-Taste drücken und gleichzeitig den Joystick nach OBEN oder UNTEN schieben und das Stockwerk wählen. Anschließend die FIRE-Taste loslassen.
Den Joystick nach unten ziehen, wenn Bart das Treppenhaus verlassen soll. Er kann jeweils nur ein Stockwerk bewältigen.

Waffen

Bart darf nur auf die allgemeinen Angriffsziele und persönliche Angriffe reagieren. Er findet die Waffen unterwegs, also halte die Augen offen! Bart kann die Waffen nur in dem Bereich benutzen, in dem er sie findet. Bedient werden die Waffen mit Druck auf die FIRE-Taste. Wenn Bart eine Waffe gefunden hat, benutzt er sie so lange, bis die Munition aufgebraucht ist. Dann verliert er die alte Waffe und muß eine neue suchen, um weiterkämpfen zu können. Er kann so viele Waffen tragen, wie er findet. Aber bei jedem Gebrauch einer Waffe verringert sich sein Munitionsvorrat (Farbe, Pfeile, Steine). Auf der Spielstandanzeige wird angegeben, wieviel Munition noch übrig ist.

Sprühfarben

Sprühfarben findet man in Springfield auf der Straße. Bart braucht sie zum Übersprühen der purpurfarbenen Gegenstände - also verschwende sie nicht!

Steinschleudern

gibt es im Vergnügungspark Krustyland jede Menge. Jede Steinschleuder kann 12mal benutzt werden.

Pfeilgewehre

sind im Museum für Naturgeschichte ausgestellt. Jedes hat 12 Schuß.

WEITERE NÜTZLICHE GEGENSTÄNDE

Bart beginnt das Spiel mit 10 Münzen, aber er wird viel mehr davon brauchen. Münzen sind zum Einkaufen und zum Spielen nötig. Für jeweils 15 Münzen bekommt Bart eine zusätzliche Spielrunde, für die jedoch 10 Münzen im Inventar abgezogen werden. Es gibt noch weitere Dinge, die in der Hitze eines Gefechtes nützlich sein können. Überlege mal, was diese sein könnten, und wie und wo man sie verwenden kann. Denke daran, daß man sie gewöhnlich zuerst kaufen muß.

Einkaufen

Bart kann in den meisten Geschäften in Springfield einkaufen. Wenn er an einem Geschäftseingang steht, den Joystick nach OBEN schieben und er tritt ein. Der Geschäftsinhaber fragt ihn nach seinen Wünschen. Den Joystick nach LINKS oder RECHTS schieben und etwas auswählen. Dann für jeden Artikel, den Du kaufen möchtest, die FIRE-Taste drücken, und er wird ins Inventar aufgenommen. Wenn Bart das Geschäft verlassen soll, den Joystick nach UNTEN schieben. Denke daran, daß diese Einkäufe bezahlt werden müssen, und vergewissere Dich, daß Bart genug Geld hat. Und hier ist noch ein kleiner Hinweis in Bezug auf Raketen: Wenn Bart eine Rakete zünden soll, beeile Dich, da man sie nicht lange halten kann.

SPIELRUNDEN

Bart hat insgesamt 3 Spielrunden zur Verfügung. In jeder Runde kann er zwei Angriffe überleben. Beim zweiten Treffer ist die Runde verloren. Bart verliert sofort eine ganze Runde, wenn er in eine Grube, nassen Zement oder Treibsand, o.ä. fällt. Er bekommt (eine oder mehrere) Zusatzrunden, wenn er die Krusty- Gesichter findet oder 15 Münzen gesammelt hat. In jeder neuen Spielrunde kann er ebenfalls zwei Angriffe überleben.

DIE SIMPSONS

Denke daran, daß die anderen Simpsons Bart in den Bereichen
1-4 nur dann helfen, wenn er ihnen die Anwesenheit der Monster beweisen kann. In Bereich 5, dem Atomkraftwerk, erhält er von der ganzen Familie Unterstützung.

MARGE

Barts liebende Mutter befindet sich im Einkaufszentrum, falls er sie dort braucht, und auch im Atomkraftwerk steht sie ihm bei.

HOMER

Barts Vater hilft ihm im Museum und im Atomkraftwerk, aber nur, wenn Bart ihm dafür ein paar Berliner spendiert.

LISA

Barts kluge Schwester kann im Krustyland-Park helfen, und im Atomkraftwerk sind die Beiden zusammen unschlagbar.

MAGGIE

Barts kleine Schwester ist ein Baby, das zwar noch nicht sprechen, aber doch schon helfen kann.

BARTS FREUNDE

Krusty, der Clown

Fernsehmoderator und Barts Lieblingskomiker. Er ist wichtig in Bezug auf Zusatzrunden.

Jebediah Springfield

Der beliebte Gründer von Springfield, der Bart unbesiegbar machen kann.

BARTS FEINDE

Die Herrscher der Eindringlinge aus dem Weltall haben folgende Soldaten auf die Erdmission geschickt:

Die Zebloiden

Haarige Monster, die hoch- und nieder- sowie vorwärts- und rückwärtsspringen.

Die Glondipen

Kriechende Monster, aber einige von ihnen springen auch.

Killer-Klowns

gibt es überall in Krustyland; sie versuchen, den Eindringlingen zu helfen, Bart zu erledigen. Die durch und durch Bösen: Bart hat früher schon gegen sie gekämpft. Jetzt wollen sie Rache - selbst wenn dies bedeutet, die Erde an die Eindringlinge aus dem Weltall zu verscheuern!

Nelson

Der größte Schläger der Grundschule von Springfield. Seine Lieblingswaffen sind Wasserballone bei Tempo 20.

Frau Botz

Berüchtigte Babysitter-Gangsterin, Ausbrecherin auf der Flucht, schwerbewaffnet und eine der gefährlichsten Frauen Amerikas. Diebesgut versteckt sie gewöhnlich in Koffern, was Bart hier möglicherweise gegen sie verwenden kann.

Pausenclown Bob

War einst der treue Freund von Krusty dem Clown, wurde aber dann zum Verräter. Zur Zeit ist er auf Bewährung aus den. Gefängnis entlassen; seine Füße sind so groß wie eh' und je.

Dr. Marvin Monroe

Familientherapeut in Springfield, Radiomoderator, Quacksalber. Am liebsten behandelt er mit Schocktherapie, aber seit kurzem hat er selbst eine Schraube locker.

Adil

Albanischer Superspion, Bombenspezialist und ehemaliger Austauschschüler.

Jimbo

Das aufsässigste Kind in der Schule, ein Skateboard-Freak und der einzige Teenager in der fünften Klasse.

PUNKTE

Punkte gibt es für das Erledigen der Feinde und die Erfüllung bestimmter Aufgaben. Hier wird aufgelistet, was die einzelnen Aufgaben wert sind:

LEISTUNG	PUNKTE
Feinde am Ende einer Runde	1000
Größere Feinde innerhalb eines Bereiches	500
Entfernen eines Monsters aus dem Körper eines Menschen	200
Krusty-Gesicht (Zusatzrunde)	100

Nachweis der Existenz eines Monsters	100
Sammlung von Angriffs ziehlen	100
Kopf des Jebediah (Unbesiegbarkeit)	50
Münze	50
Restliche Spielzeit x 10	

TIPS UND HINWEISE

1. Stets auf Uhr und Zeit achten.
2. Versuche, so oft wie möglich auf oder um Gegenstände herum zu springen. Man weiß nie, was kommt.
3. Versuche herauszufinden, auf welchen Vorsprüngen Bart in Springfield stehen kann.
4. Purpurrote Gegenstände kann man auf viele Arten loswerden. Versuche, herauszufinden, wie!
5. Im Einkaufszentrum kann Bart nicht auf einen Lutscher springen, wenn der Stil gerade nach unten oder nach oben zeigt.
6. Sammle viele Krusty-Gesichter, Waffen und Münzen.
7. Versuche, die Falschzonen zu finden. Denke daran, daß Bart sich nur in einem Bereich bewegen kann.

DIE SIMPSONS

PRODUKTION

Gestaltung: Arc Developments für Ocean Software Ltd..

Marketing und Distribution: Ocean Software Ltd.



BREVE INTRODUZIONE DI BART SIMPSONS



Salve amico umano! E' Bartolomeo J. Simpsons che parla, ed ho una notizia molto importante da riferirti: I MUTANTI SPAZIALI STANNO INVADENDO SPRINGFIELD! E' la verità! Degli orribili, putridi, ripugnanti mostri si impadroniscono del corpo delle persone che vivono qui; inoltre hanno anche intenzione di costruire un'arma per impadronirsi dell'intero pianeta! Siamo proprio nei pasticci! Ad ogni modo la tua unica salvezza sono io che posso riconoscerli attraverso i miei occhiali a Raggi X; solo io posso fermarli! Possiedo la vernice a spruzzo, il mio inseparabile skate-board, e la fionda ed ho l'aspetto di un tipo poco raccomandabile. Inoltre trovo sulla mia strada quei poco di buono di Nelson il fanfarone e di Sideshow Bob; sarebbe buona cosa avere il resto della famiglia Simpsons dalla mia parte per aiutarmi. Perciò se sei una persona corretta, un patriota o semplicemente uno che si preoccupa della sorte del nostro sfortunato pianeta, fai la cosa giusta. Salva la Terra! GIOCA QUESTA PARTITA! Grazie amico.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

COMMODORE CASSETTA

Posizionare la cassetta nel registratore del Commodore con la parte stampata verso l'alto, assicurarsi che sia riavvolta all'inizio del nastro. Assicurarsi che tutti i cavi siano collegati. Premere il tasto SHIFT e i tasti RUN / STOP contemporaneamente. Seguire tutte le istruzioni che compaiono sullo schermo. Premere PLAY sul registratore. Il programma verrà caricato automaticamente.

Per caricare il programma su C128 scrivere GO64 (RETURN), seguire quindi le informazioni allegate al C64.

NOTA: Questo programma viene caricato per parti; seguire quindi le istruzioni che compaiono a video.

COMMODORE DISCO

Selezionare la modalità 64 (se si utilizza un Commodore 128). Accendere il drive del disco, inserire il programma nel drive col lato etichettato rivolto verso l'alto.

Scrivere LOAD "*",8,1 (RETURN), apparirà l'immagine introduttiva ed il programma sarà quindi caricato automaticamente.

METODO DI CONTROLLO

Questo gioco é stato ideato per un solo utente, il gioco viene controllato attraverso il Joystick.
Se si vole muovere Bart, spingere il Joystick verso destra o sinistra a seconda dei propri obbiettivi.
Saltare premendo il pulsante UP del Joystick.
Saltare più in alto tenendo premuto il pulsante UP del Joystick.
Camminare più velocemente nella direzione desiderata tenendo premuto il pulsante UP del Joystick.
Sparare con le armi o utilizzare la vernice a spruzzo premendo il pulsante del FUOCO.
Far scorrere gli elementi contenuti nell'inventario utilizzando il Joystick e tenendo premuto il pulsante del FUOCO. Lasciare il Joystick quando nella finestra dell'inventario compare ciò che si desidera. Per utilizzare uno strumento contenuto nell'inventario fare pressione sul Joystick e poi lasciarlo.
Fermare il gioco selezionando, all'interno dell'inventario, PAUSE e premendo FUOCO.
Se si vuole eseguire un salto lunghissimo premere il pulsante del FUOCO contemporaneamente al pulsante UP del Joystick. Lo skateboard viene spostato se si tiene premuto FUOCO e successivamente i pulsanti UP o DOWN.

STATUS SCREEN (Finestra Situazione)

Lo Status Screen mostra il numero di colpi che rimangono da utilizzare nella corrente vita, gli oggetti dell'inventario, i nomi dei membri della famiglia Simpsons, le prove raccolte dell'esistenza degli alieni, i punti, le vite, il tempo che rimane per completare il livello, le armi, i punti ancora da fare nei restanti livelli.

AIUTO DALLA FAMIGLIA

Con un grosso impegno Bart potrebbe probabilmente salvare il mondo da solo. Ma ciò risulterebbe più facile se Homer, Marge, Lisa e Maggie lo aiutassero. Il problema é che Bart non è molto sincero, perciò deve convincere la sua famiglia che sta dicendo la verità. Come farà? Saltando sulla testa delle persone nei cui corpi sono entrati i Mutanti, farà in modo che i Mutanti escano dai corpi e lascino prove della loro esistenza, prove che Bart dovrà raccogliere prima che scompaiano. Ogni volta che se ne troverà una, apparirà una lettera che andrà a comporre il nome di uno dei membri della famiglia di Bart, sotto il suo ritratto all'interno dello Status Screen. Quando i nomi saranno completi, i membri della famiglia potranno aiutare Bart a combattere i nemici che lo attendono alla fine di ogni livello.

Nota importante: Bart non deve saltare sulla testa delle persone non possedute da un Mutante! Con gli occhiali a raggi X é possibile riconoscere i Mutanti.

OCCHIALI A RAGGI X

Assicurarsi che gli occhiali siano stati selezionati all'interno dell'inventario. Premere il pulsante del Joystick: Bart, guardando attraverso, le lenti sarà in grado di riconoscere le persone possedute dai Mutanti. Attenzione se salta sulla testa di qualcuno che non é posseduto, sarà penalizzato di un colpo.

OBIETTIVI

Questi sono gli ingredienti che i Mutanti avranno bisogno per per fabbricare la loro Arma Letale, con cui conquistare il mondo. Per salvare la Terra, Bart deve distruggere, nascondere, cambiare o rovinare questi oggetti così che gli alieni non possano impadronirsene. Bart dovrà raccogliere gli oggetti mostrati in Status Screen, combattere o evitare i nemici lungo il percorso e combattere alla fine con qualche nemico già incontrato alla fine di ogni livello. Se Bart riuscirà a completare un intero livello, i Mutanti modificheranno la loro macchina in modo tale da poter utilizzare altri ingredienti.

LIVELLO 1: LE STRADE DI SPRINGFIELD

OGGETTI COLOR PORPORA

Gli oggetti color porpora sono i primi ingredienti di cui i Mutanti avranno bisogno per la loro Arma Letale. Fare attenzione a tutto ciò che é color porpora. In questo livello Bart potrà usare la vernice spray, ma non sarà in grado di verniciare tutto. Bisogna trovare altri modi per sbarazzarsi degli oggetti color porpora.

LIVELLO 2: IL VIALE DEGLI ACQUISTI DI SPRINGFIELD

CAPPELLI

I cappelli sono la seconda scelta di oggetti che i Mutanti hanno per costruire la loro macchina. E' necessario raccoglierne il più possibile; se Bart incontrerà persone che indossano cappelli, dovrà in primo luogo colpire il cappello che è in testa e poi raccoglierlo.

LIVELLO 3: IL PARCO DI DIVERTIMENTI KRUSTYLAND

PALLONI

I palloni sono l'ingrediente successivo di cui i Mutanti avranno bisogno. Bart li potrà trovare al parco di divertimenti Krustiland. Potrà rubarli o farli scoppiare con la sua fionda (cosa più semplice), ma prima dovrà trovare la fionda.
A Krustyland, Bart potrà fare anche dei giochi di abilità e fortuna. Ecco come:
Quando Bart si troverà di fronte a un gioco premere il pulsante UP sul Joystick.
Se Bart dovrà piazzare una scommessa, muovere il Joystick a destra o a sinistra per spostare il gettone, premere poi il pulsante del FUOCO per far girare la ruota. E' necessario avere sufficienti gettoni per giocare, inoltre Bart, per colpire un obiettivo, dovrà saltare.

LIVELLO 4: IL MUSEO DI STORIA NATURALE DI SPRINGFIELD

SEGNALI DI USCITA

Gli ingredienti successivi sono i cartelli di uscita, che i Mutanti devono rubare nel Museo dopo ore di attesa. Basta che Bart tocchi questi segnali per raccoglierli, ma alcune volte sono messi troppo in alto. Se non riesce a raggiungerli, bisogna che usi la baionetta che si trova lungo il cammino. E' opportuno fare attenzione al segnale di allarme laser e a tutto quello che si trova qui dentro; inoltre alcune cose potrebbero animarsi.

LIVELLO 5: L'IMPIANTO DI ENERGIA NUCLEARE DI SPRINGFIELD

LE BARRE DI ENERGIA.

Le barre di energia nucleare sono l'ultimo ingrediente che i Mutanti avranno bisogno per costruire la loro macchina. Bart deve seguire la strada che gira attorno alla centrale energetica dove lavora Homer, raccogliendo il maggior numero di barre possibile. Quindi dovrà depositarle vicino al basamento e poi inserirle nel reattore. Bart può portare al massimo 4 barre alla volta; le barre verranno mostrate nello Status Screen dove precedentemente c'erano le immagini della famiglia Simpsons. Il motivo per cui i volti dei famigliari non sono più visibili é che sono tutti all'impianto per aiutare Bart!

ASCENSORI E SCALE

Bart non può muoversi attorno all'impianto se non usa gli ascensori e le scale.
Bart solo se posto davanti all'ascensore, vi entrerà; premendo il pulsante FUOCO l'ascensore arriverà al piano in cui si trova Bart e la porta si aprirà.
Premendo il pulsante UP del Joystick, Bart entrerà nell'ascensore. Muovere il Joysitick a destra o a sinistra per definire il piano da raggiungere, poi premere nuovamente FUOCO.
Quando Bart raggiunge il piano desiderato premere il pulsante DOWN sul Joystick per uscire. NOTA: Alcuni ascensori si fermano ad ogni piano, mentre altri sono diretti.

BART E LE SCALE

Per far salire le scale a Bart, premere il pulsante Up del Joysick. Una volta entrato dalla porta, premere il pulsante FUOCO mentre si sta premendo il pulsante UP o DOWN per scegliere il piano.

Rilasciare il pulsante FUOCO.

Per uscire dalle scale bisogna premere il pulsante DOWN del Joystick. Bart si può spostare su di un solo piano per volta.

ARMI

Bart può colpire solo gli obiettivi e tutto ciò che gli viene lanciato. Le armi si ráccolgono lungo il cammino , perciò é bene tenere gli occhi aperti. Bart può usare queste armi solo nel livello in cui le ha trovate; possono essere utilizzate premendo il pulsante FUOCO. L'arma raccolta sarà trasportata da Bart per tutto il tempo fino a quando non si esauriscono le munizioni; a questo punto l'arma viene lasciata. Subito se ne trova un'altra con la quale Bart combinerà ulteriori guai. Bart può raccogliere il maggior numero di armi che può, ma ogni volta che ne usa una, i suoi rifornimenti di munizioni diminuiscono (vernice, dardi, sassi per la fionda). Lo Status Screen mostra la quantità di munizioni restanti.

VERNICE A SPRUZZO

Questi barattoli si possono trovare per le strade di Springfield. Bart ne avrà bisogno per cambiare l'aspetto di alcuni oggetti color porpora, perciò non bisogna sprecarli.

FIONDA

Se ne trovano in abbondanza al Parco dei Divertimenti Krustyland. Si hanno a disposizione dodici colpi.

LANCIA DARDI

Si trova al Museo di Storia Naturale, ogni lancia dardi ha dodici colpi.

OGGETTI UTILI

Bart inizia il gioco con dieci gettoni, anche se ne avrà bisogno molti di più. I gettoni sono necessari per comperare gli oggetti e per giocare: ogni 15 gettoni raccolti, Bart avrà diritto ad una vita supplementare. Ogni volta che si ottiene una vita supplementare, vengono sottratti dall'inventario 10 gettoni. Ci sono altri oggetti che possono essere utili durante la battaglia. Bisogna immaginare dove si trovano, come e dove usarli. E' necessario tenere a mente una cosa: non è possibile usare niente finché non lo si compra.

COMPERARE GLI OGGETTI

Bart può comperare gli oggetti nella maggior parte dei negozi di Springfield. Se Bart si trova vicino all'entrata di un negozio, premendo il pulsante UP del Joystick, Bart entrerà. Il proprietario gli chiederà cosa desidera. Premere il pulsante DESTRA o SINISTRA del Joystick per scegliere l'oggetto, quindi premere il pulsante FUOCO per ogni oggetto che si desidera comprare. L'oggetto entrerà a far parte dell'inventario.

Per fare uscire Bart dal negozio, premere DOWN sul Joystick. Bisogna tenere presente che gli oggetti costano, perciò é bene assicurarsi che Bart abbia abbastanza denaro. Ecco un'informazione segreta sui razzi che Bart lancerà: se si vuole che Bart ne lanci uno è necessario essere rapidi nell'accenderli. Non ci sono sempre simili occasioni.

VITE

Bart possiede 3 vite. Per ogni vita posseduta è possibile sostenere due combattimenti. La seconda volta che Bart viene colpito, perde una vita. Le uniche volte in cui Bart perde la vita in un sol colpo sono quando cade in una buca, nel cemento fresco o nelle sabbie mobili. Bart guadagna delle vite supplementari (una o più di una) quando trova il volto di Krusty oppure ogni volta che raccoglie 15 gettoni. Ognuna di queste vite é valida per due combattimenti.

I SIMPSONS

Bisogna ricordare che i Simpsons aiuteranno Bart solo nei livelli dall'1 al 4 e solo se Bart avrà raccolto prove sufficienti per convincerli dell'esistenza degli alieni. Se lo fa al livello 5, cioè all'Impianto di Energia, l'intera famiglia sarà presente per aiutarlo.

MARGE

L'amata mamma di Bart sarà a sua disposizione se lui avrà bisogno, soprattutto all'Impianto di Energia, quando avrà bisogno di aiuto per caricare le barre.

HOMER

Il padre, aiuta Bart al museo e anche all'impianto ma solo se Bart gli procura alcune scatole di donuts.

LISA

La sorella intelligente di Bart potrà aiutarlo a Krustyland, ed insieme rappresenteranno una combinazione vincente all'Impianto di Energia.

MAGGIE

La sorellina di Bart che é troppo piccola per parlare ma non è troppo piccola per aiutare.

AMICI DI BART

Il Clown Krusty

Ospite di uno show televisivo e eroe di Bart. Bisogna cercarlo: grazie a lui infatti si possono ottenere vite supplementari.

Jebediah Springfield

L'amato fondatore di Springfield che può dare a Bart il potere dell'invincibilità.

NEMICI DI BART

Il capo dei Mutanti ha mandato i suoi soldati affinché portino a termine il piano:

Zebloid

Questo alieno capelluto può saltare su, giù, avanti ed indietro.

Glondip

Per lo più strisciano al suolo ma possono saltare su e giù.

Klown Killer

Si trovano nei dintorni di Krustyland e cercano di aiutare i Mutanti a eliminare Bart.

Questo ultimo gruppo di persone é veramente tremendo, Bart si é scontrato con loro all'inizio del gioco ed ora loro vogliono vendicarsi, anche se questo significa mettere la Terra nelle mani dei Mutanti!

Nelson

Il più grosso bullo di Springfield. Le sue armi sono 20 palloni pieni d'acqua.

Ms. Botz

La più famosa babysitter bandito, ora in libertà ed in fuga; é la più pericolosa ed armata d'America. Mette tutto quello che ruba nella sua borsa e Bart potrebbe avvantaggiarsi di questo per incastrarla.

Bob Sideshow

Una volta era molto amico del Clown Krusty, poi é diventato un traditore. Ora é in libertà provvisoria sulla parola ed i suoi piedi sono più gonfi che mai.

Dr. Marvin Monroe

Avvocato di famiglia, ospite di uno show radiofonico e sbruffone. Gli piace usare la terapia dello shock ma ora é diventato debole di spirito.

Adil

Precedentemente studente straniero ora super spia albanese, esperto in esplosivi.

Jimbo

Il peggior ragazzo della scuola, abilissimo nell'usare lo skateboard, è l'unico teenager ancora in quinta elementare.

PUNTEGGIO

Puoi guadagnare punti combattendo i nemici ed eseguendo alcuni compiti.

Ecco i valori

OGGETTI	PUNTI
Nemici al termine di ogni livello	1,000
Nemici maggiori all'interno di un livello	500
Togliere un alieno dal corpo di un umano	200
Il volto del Clown Krusty (vite supplementari)	100
Prova	100
Obiettivi	100
Il capo Jebediah (invincibilità)	50
Moneta	50

Al termine di un livello il Tempo restante viene moltiplicato per 10.

ACCENNI E INFORMAZIONI

1. Fare sempre attenzione all'orologio per tenere presente il tempo che passa.
2. Cercare di saltare sulle cose, attorno alle cose o sopra di esse. Non si sa mai cosa possa accadere.
3. Cercare di scoprire quali cornicioni o davanzali di Springfield possono sorreggere Bart.
4. Ci sono molti modi per eliminare gli oggetti color porpora. Bisogna essere creativi e provare.

2. Cercare di saltare sulle cose, attorno alle cose o sopra di esse. Non si sa mai cosa possa accadere.
3. Cercare di scoprire quali cornicioni o davanzali di Springfield possono sorreggere Bart.
4. Ci sono molti modi per eliminare gli oggetti color porpora. Bisogna essere creativi e provare.
5. Sul viale Bart non può saltare su un lecca-lecca quando la sua bacchetta é puntata dritta davanti a lui o rivolta verso il basso.
6. Raccogliere in abbondanza i volti di Krusty, le armi e i gettoni.
7. Esistono zone per uscire, bisogna scoprirle. Bisogna tenere presente che Bart potrebbe uscire in luoghi che appartengono allo stesso livello.

I SIMPSONS

RINGRAZIAMENTI

Conversione di Arc Developments per conto di Ocean Software Ltd.
Commercializzatione e distribuzione: Ocean Software Ltd.

